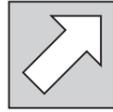


Befehle

Marsch (Pfeil, braun)

Die Gruppe kann sich sehr schnell bewegen.
 • Bewegung bis 30 cm
 (2 Bewegungsaktionen à 15 cm*)



Feuer (Pistole, orange)

Die Gruppe entwickelt ihre volle Feuerkraft (Dauerfeuer) und kann sich normal bewegen.

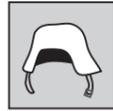
- Feuerfolge: Schusszahl pro Aktion ist vom Maximum der Waffe abhängig (siehe Waffentabelle) (oder zusätzlich 5 cm Bewegung)
 - Bewegung bis zu 15 cm (oder +1 auf FK-TW)
- Jede Figur kann mehrere Ziele beschießen, wenn die Waffe es erlaubt mehrere Schüsse abzugeben.



Deckung (Helm, grün)

Dieser Befehl schützt die Gruppe vor Beschuss (-2 auf FK-TW, Figuren mit Servo-Panzer -1 auf FK-TW).

- 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung)
- Bewegung bis zu 10cm (oder +1 auf FK-TW)

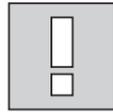


Achtung (Ausrufezeichen, blau)

(NK-Befehl) Wenn die Gruppe unbedingt die Initiative gewinnen soll. Der Initiativwurf wird verdoppelt.

- 1 Schuss (oder weitere 10cm Bewegung) (reine Nahkämpfer stattdessen 1 NK)
- Bewegung bis zu 15 cm (o. +1 auf FK-TW)

Die Verdopplung des Initiativwurfes findet nur dann statt, wenn alle Mitglieder der Gruppe den Achtung-Befehl befolgen, nicht aber wenn eine oder mehrere Figuren einen Spezialbefehl haben.

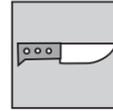


Angriff (Messer, rot)

(NK-Befehl) Wenn die Gruppe in Nahkämpfe verwickelt werden kann.

- Bewegung bis 25cm und Nahkampf
- Nahkampf und Nahkampf*
- Bewegung bis 15 cm und 1 Schuss

Alle aufgezählten Kombinationen von Aktionen sind auch in umgekehrter Reihenfolge möglich.



Zielen (Fadenkreuz, schwarz)

Wenn ein schwieriges Ziel unbedingt getroffen werden soll ist dieser Befehl gut.

Der Zielen-Befehl ermöglicht die richtige Verwendung eines Zielfernrohres.

- 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung)
- Bewegung bis 15 cm (oder +2 auf FK-TW)



Sprung Auf! (Faust, gelb)

(NK-Befehl) Dieser Befehl hat Vorteile wenn man eine feindliche Stellung stürmen will, denn die Figuren können nicht geschockt werden.

- 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung) (reine Nahkämpfer stattdessen 1 NK)
- Bewegung bis 20 cm (oder +1 auf FK-TW)



Überwachung (Auge, grau)

(NK-Befehl) Dieser Befehl ist gut, um eine Stellung zu verteidigen oder langsam vorzurücken. Überwachung setzt den Einsatz der Expertenregeln voraus (Siehe dort).

- Bewegung von 10 cm (mit Einhandwaffe) oder 5 cm (mit Zweihandwaffe)
- Maxmale Feuerfolge wie bei Feuerbefehl aber mit -1 auf den FK-TW - auch schon beim ersten Schuss. (reine Nahkämpfer einen NK mit -1 auf NK-TW)

Feuer/Angriff möglich zu jeder Zeit der Aktions-Phase nachdem der Überwachende am Zug war. Die Schüsse der Feuerfolge müssen nicht auf ein mal verschossen werden, sie können nach und nach ausgeführt werden.



*Achtung! Normalerweise dürfen Figuren nur zwei verschiedene Aktionen durchführen. Es gibt zwei Ausnahmen: Bei Marschbefehl dürfen sich die Figuren zwei mal bewegen und bei Angriffsbefehl dürfen sie zwei Nahkampfangriffe machen.

Spielrunden

1. Befehl-Phase
2. Initiative-Phase
3. Aktions-Phase
4. Schluss-Phase

Befehl-Phase

Befehlsänderungs-Modifikatoren	
Niemand in der Gruppe schockiert	verdoppeln
Gruppenführer (oder GFa) am Leben	+2
Gruppenführer am Leben aber schockiert	+1
Unterführer am Leben	+1
Unterführer am Leben aber schockiert	+0

W6 + Modifikator

Ergebnis 6 u. mehr: Erfolg! Befehl geändert.

Ergebnis 3 bis 5: Fehler! Alter Befehl bleibt.

Ergebnis 1 bis 2: Totale Verwirrung! Alter Befehl bleibt und alle Gruppenmitglieder stehen sofort unter Schock.

Initiative-Phase

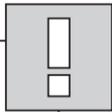
Gruppen mit Achtung-Befehl **verdoppeln** den Würfelwurf für die Initiative.

Gruppen, die nicht versucht haben, den Befehl zu ändern, bekommen **+1** auf den Initiativwurf.

Gruppen mit geschocktem oder totem Gruppenführer bekommen **-2** auf den Initiativwurf.

Gruppen mit Kommunikatoren **gewinnen** bei Gleichstand gegen Gruppen ohne Koms.

Einzelkämpfer, einzelne Anführer und Androiden **gewinnen grundsätzlich** gegen alle anderen Gruppen mit gleicher Punktzahl.
 Roboter **verlieren** bei Gleichstand grundsätzlich.



Bewegung

Leitern, Trümmer, hüfthohes Wasser, Unterholz, Sumpf oder Sand gilt als schwieriges Gelände und die darin zurückgelegte Strecke zählt doppelt.
 Höhenstufe nach oben (2 cm) -2 cm
 Mauern (1,5 cm), Eingangstüren -5 cm
 Mauern (2,0 cm), halbohohe Zäune -10 cm
 Mauern (3,0 cm) -15 cm
 Mauern (4,0 cm) nur für große Figuren (-20 cm)
 Wasser (3,0 cm) nur für große Figuren (doppelt)



Schock



Erholungsmodifikatoren	
Figur ist verletzt	-1
Niemand sonst in der Gruppe ist geschockt	+1
Mehr als die Hälfte der Gruppe ist am Leben	+1
Gruppenführer oder Einzelkämpfer getestet	+2
Anführer getestet	+3
Kontakt zum Gruppenführer oder Anführer	+3
Kontakt zum Unterführer	+2
Kontakt zum Gruppenmitglied	+1 pro

Die Kontaktboni gelten nicht, wenn die Kontaktfiguren ebenfalls unter Schock stehen.

Fernkampf

Fernkampf-Modifikatoren (aktiv)	
Schütze ist verletzt	-2
Schütze ist 30% belastet (siehe Belastung)	-1
Einzelkämpfer / Veteran / Scharfschütze	je +1
gezielter Schuss (bei Zielen-Befehl)	+2
Schütze bewegt sich die gesamte Runde nicht	+1
Zielfernrohr oder Laserpunkt	+1 / +2
Ziel ist in kurzer Entfernung	+1
Schütze schießt aus Stellung im fl. Wasser	-1
Zielwechsel	-1
Ziel ist schnell (min. 30 cm pro Runde)	-1
Ziel steht im Nebel	-1
Schuss geht durch Nebel (pro angef. 5 cm)	-1
Ziel trägt Chamäleonartnung	-1 / -2

Fernkampf-Modifikatoren (passiv)	
Ziel steht unter Schock*	-1
Ziel duckt sich im offenen Gelände*	-1
Ziel ist klein (Spacer, Kind)*	-1
Ziel hat Deckung-Befehl*	-2
(* nur eines der vier zählt)	
Waffe mit Streuwirkung	+1
Ziel hinter Hecke, Baum, halb im Wasser	-1
Ziel hinter leichter Deckung (ca. 75% sichtbar)	-1
Ziel hinter halber Deckung (ca. 50% sichtbar)	-2
Ziel hinter schwerer Deckung (ca. 20% sichtbar)	-3
Ziel hinter Schießscharte (ca. 10% sichtbar)	-4
Ziel ist groß (Mark-8 bis Mark-10, Pferd)	+1
Ziel ist sehr groß (Mark-12+, PKW)	+2
Ziel trägt kleines Schild (Facing erforderlich **)	-1
Ziel trägt großes Schild (Facing erforderlich **)	-2
Ziel trägt Mannschild (Facing erforderlich **)	-3
(** der Schildmod. gilt nur in Richtung Facing)	

T-V-S-Tabelle

Zielfigur	T	V	S
Mensch (ungepanzert)	8	6	4
Mensch (Kugelweste/Mk-1)	9	7	5
Mensch (Splitterschutz/Mk-2)	10	8	6
Mensch (Allround-Sch./Mk-3)	11	9	7
Mensch (Exo-Skelett/Mark-4)	12	10	8
Mensch (Exo-Panzer/Mk-5)	13	11	9
Mensch (Voll-Panzer/Mk-6)	14	12	10
Mensch (Mk-7)	15	13	11
Mensch (Mk-8)	16	14	12
Mensch (Mk-9)	17	15	13
Mensch (Mk-10)	18	16	14
Mensch (Mk-12)	20	18	16
Mensch (Mk-15)	22	20	18
kleines Schild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
großes Schild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
Mannschild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
Roboter (dem Servo-Panzer entsprechend)			
Genmonster	13	10	nie

Nahkampf

Nahkampf-Modifikatoren auf den NK-TW	
Angreifer hat 30 % Belastung oder darüber (goto: Bewegungsbehinderung)	-1
pro Größen- oder Höhenunterschied	-1/+1
Angreifer hat keinen NK-Befehl	-1
für jeden Mitstreiter am gleichen Gegner	+1
Angreifer ist verletzt	-2
Gegner ist verletzt	+1
Angreifer ist Einzelkämpfer	+2
Gegner ist Einzelkämpfer	-1
Angreifer ist Android	+2
Angreifer ist Genmonster	+3
Gegner ist Genmonster	-2
Gegner trägt kleines Schild	-1
Gegner trägt Metallschild	-2
Gegner trägt Plexiglasschild	-3

Robotbeschädigung

- 1 Störung!** - Der Roboter agiert ab sofort nur bei 1 bis 4 auf 1W6 wenn er am Zug ist. Zweite Störung führt zur Zerstörung.
- 2 Fernkampfwaffe zerstört** oder NK-Wert auf 0 gesunken (Schütze wählt). Keine Waffen: Zerst.
- 3 Desorientiert!** - Der Gegenspieler macht den nächsten Zug mit dem Roboter.
- 4 Bein beschädigt!** - Bewegung um 50 % reduz. Zweite Beschäd. führt zur Bewegungsunfähigkeit.
- 5 Notabschaltung!** - Roboter reaktiviert sich bei 4 bis 6 auf 1W6 immer wenn er am Zug ist. Zweite Notabschaltung führt zur Zerstörung.
- 6 Optik beschädigt!** - alle Trefferwürfe mit -2. Zweiter Optiktrefen führt zur Kampfunfähigkeit.